

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11) Publication number : 2001-283092
 (43) Date of publication of application : 12.10.2001

(51) Int.CI. G06F 17/60
 A63F 13/12

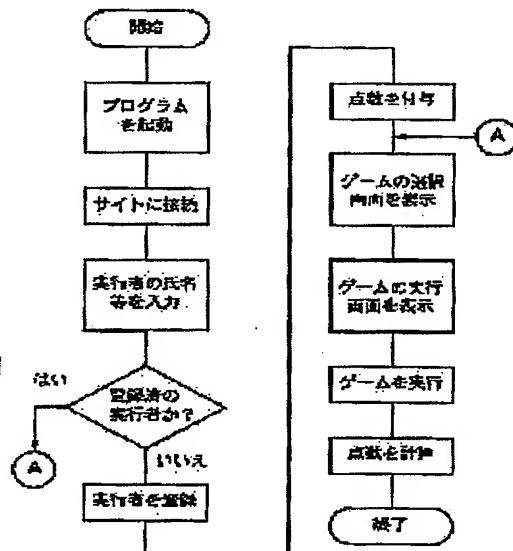
(21) Application number : 2000-100792 (71) Applicant : REN SHORETSU
 (22) Date of filing : 03.04.2000 (72) Inventor : REN SHORETSU

(54) NETWORK ADVERTISEMENT METHOD AND NETWORK ADVERTISEMENT SYSTEM

(57) Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide the network advertisement method/system which has high advertisement effects and also can increase reliance of advertisers to the advertisement effects.

SOLUTION: The game selection and execution screens showing advertisements are displayed on a computer that is connected to a network, and a player executes a game and the game winner receives the points exchangeable with the money and articles which are offered from an advertiser. As the game player tries earnestly to play the game and to win it with his/her consciousness concentrated on both game selection and execution screens so that the game player receives inevitably strong impressions of the shown advertisements. The game execution information are accumulated and can be provided to the advertiser.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-283092

(P 2001-283092 A)

(43) 公開日 平成13年10月12日 (2001.10.12)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード ⁸ (参考)
G06F 17/60	326	G06F 17/60	326 2C001
	336		336 5B049
A63F 13/12		A63F 13/12	C 9A001

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全17頁)

(21) 出願番号 特願2000-100792 (P 2000-100792)

(22) 出願日 平成12年4月3日 (2000.4.3)

(71) 出願人 500154283

廉 升烈

東京都東村山市栄町1-25-2 大和コ一
ボ122号

(72) 発明者 廉 升烈

東京都東村山市栄町1-25-2 大和コ一
ボ122号

(74) 代理人 100065950

弁理士 土屋 勝

F ターム (参考) 2C001 AA01 AA13 AA17 BB01 CB08

5B049 AA02 BB49 CC02 CC08 DD01

EE00 FF03 FF04 GG02 GG03

GG04 GG06 GG07

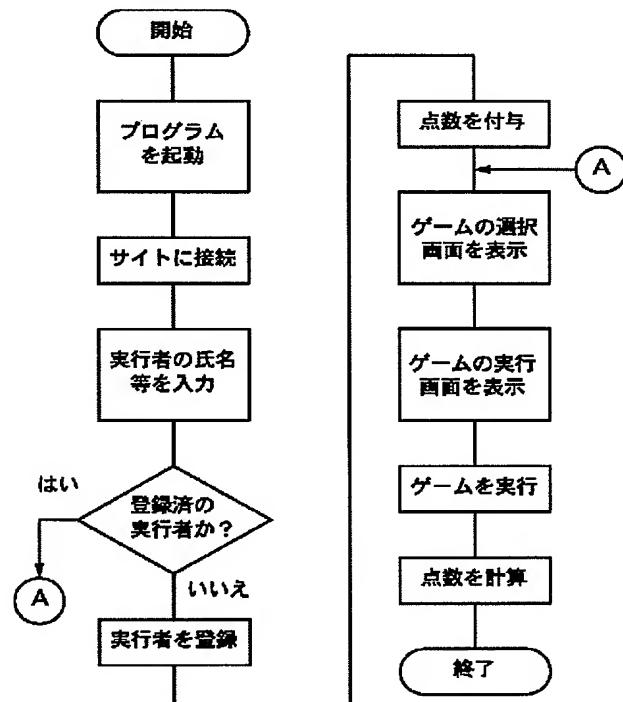
9A001 CC02 JJ01 JJ25 JJ55 JJ76

(54) 【発明の名称】ネットワーク広告方法及びネットワーク広告システム

(57) 【要約】

【課題】 広告効果が高く広告効果に対する広告主の信頼感等を高めることもできるネットワーク広告方法及びネットワーク広告システムを提供する。

【解決手段】 ネットワークに接続されているコンピュータに、広告が表されているゲームの選択画面及び実行画面を表示し、実行者にゲームを実行させ、広告主から提供される金品と交換可能な点数をゲームの勝者に付与する。ゲームの実行者はゲームに勝とうとしてゲームの選択及び実行を真剣に行うので、ゲームの選択画面及び実行画面にゲームの実行者が意識を集中させ、これらに表されている広告からゲームの実行者が必然的に強い印象を受ける。ゲームの実行に関する情報を蓄積して広告主に提供することもできる。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ネットワークに接続されている表示装置に、選択されるべき複数のゲームと広告とを含む選択画面を表示する工程と、実行者に操作される操作対象に広告が表示されており前記選択画面で選択されたゲームの実行画面を前記表示装置に表示する工程と、前記実行画面が表示された前記ゲームを前記実行者に実行させる工程と、広告主から提供される金品と交換可能な点数を前記ゲームの勝者に付与する工程とを具備するネットワーク広告方法。

【請求項 2】 前記実行者に関する情報が記憶されていなければ、前記選択画面の表示に先立って前記情報を記憶する工程と、前記選択画面及び前記実行画面の前記表示に際して、前記情報を参照して前記実行者に関する前記広告を選択する工程とを具備するネットワーク広告方法。

【請求項 3】 前記実行に関する情報を蓄積する工程を具備する請求項 1 または 2 記載のネットワーク広告方法。

【請求項 4】 ネットワークと、このネットワークに接続可能な表示装置と、この表示装置に表示される選択画面で選択されて実行画面で実行される複数のゲームと、前記選択画面中に含まれると共に実行者に操作される前記実行画面中の操作対象に表される広告と、前記実行者に付与されている点数とを記憶する記憶装置と、選択されるべき前記複数のゲームと前記広告とを含む前記選択画面を前記表示装置に表示し、前記操作対象に前記広告が表されている前記実行画面を前記表示装置に表示し、前記実行者による前記ゲームの実行を制御し、広告主から提供される金品と交換可能な点数を前記ゲームの勝者に付与する制御装置とを具備するネットワーク広告システム。

【請求項 5】 前記制御装置が、前記実行者に関する情報が前記記憶装置に記憶されていなければ、前記選択画面の表示に先立って前記情報を記憶させ、前記選択画面及び前記実行画面の前記表示に際して、前記情報を参照して前記実行者に関する前記広告を選択する請求項 4 記載のネットワーク広告システム。

【請求項 6】 前記制御装置が前記実行に関する情報を前記記憶装置に蓄積する請求項 4 または 5 記載のネットワーク広告システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本願の発明は、インターネット等のネットワークを利用して広告を行うネットワーク広告方法及びネットワーク広告システムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】 例えばインターネット上で公開されている企業等のウェブページには、現在でも、その企業の名

称やその企業が取り扱っている商品の名称等を表した標識図案であるロゴタイプ等が広告として表示されている。このため、そのウェブページを見た者に対して、これらの企業や商品の広告効果がある。また、そのウェブページ中の広告を選択してこの広告に接続されている別のウェブページを見た場合にも、この別のウェブページに表示されている広告による企業や商品の広告効果がある。

【0003】

10 【発明が解決しようとする課題】 しかし、ウェブページに広告が漠然と表示されているだけでは、その広告は無意識に近い状態でしか見られず、その広告の効果が高いとは言い難い。従って、本願の発明は、広告効果の高いネットワーク広告方法及びネットワーク広告システムを提供することを目的としている。

【0004】

【課題を解決するための手段】 請求項 1 に係るネットワーク広告方法では、広告主から提供される金品と交換可能な点数がゲームの勝者に付与されるので、ゲームの実行者はゲームに勝とうとしてゲームの選択及び実行を真剣に行う。このため、表示装置に表示されているゲームの選択画面及び実行画面、特に実行画面中の操作対象、にゲームの実行者が意識を集中させ、これらに表されている広告からゲームの実行者が必然的に強い印象を受ける。

30 【0005】 請求項 2 に係るネットワーク広告方法では、ゲームの選択画面及び実行画面を表示装置に表示する際に、選択画面の表示に先立って記憶しておいた実行者に関する情報を参照して実行者に関する広告を選択するので、ゲームの選択画面及び実行画面に表されている広告からゲームの実行者が更に強い印象を受ける。

【0006】 請求項 3 に係るネットワーク広告方法では、ゲームの実行に関する情報を蓄積するので、ゲームの選択画面及び実行画面に表されている広告が見られた回数やゲームの実行者等に関する情報を広告主に提供することができる。

【0007】 請求項 4 に係るネットワーク広告システムでは、広告主から提供される金品と交換可能な点数を制御装置がゲームの勝者に付与するので、ゲームの実行者はゲームに勝とうとしてゲームの選択及び実行を真剣に行う。このため、表示装置に表示されているゲームの選択画面及び実行画面、特に実行画面中の操作対象、にゲームの実行者が意識を集中させ、これらに表されている広告からゲームの実行者が必然的に強い印象を受ける。

40 【0008】 請求項 5 に係るネットワーク広告システムでは、ゲームの選択画面及び実行画面を表示装置に表示する際に、選択画面の表示に先立って記憶装置に記憶しておいた実行者に関する情報を制御装置が参照して実行者に関する広告を選択するので、ゲームの選択画面及び実行画面に表されている広告からゲームの実行者が更

に強い印象を受ける。

【0009】請求項6に係るネットワーク広告システムでは、制御装置がゲームの実行に関する情報を記憶装置に蓄積するので、ゲームの選択画面及び実行画面に表されている広告が見られた回数やゲームの実行者等に関する情報を広告主に提供することができる。

【0010】

【発明の実施の形態】以下、インターネット広告方法及びインターネット広告システムに適用した本願の発明の一実施形態を、図1～18を参照しながら説明する。図2が、本実施形態によるインターネット広告システムを示している。このインターネット広告システムでは、広告主としての企業や広告代理店等から受注した広告をインターネット上に掲載する会社のサイトにコンピュータ11、ルータ12及びデータベース13が備えられており、コンピュータ11はルータ12及び専用回線14を介してインターネット15に接続されている。

【0011】消費者がコンピュータ16及びモデム17を有していれば、コンピュータ16はモデム17及び公衆回線網18を介してプロバイダ21に接続可能である。プロバイダ21は専用回線22を介してインターネット15に接続されている。消費者はインターネット15への接続機能を有する携帯電話機やその他の機器(図示せず)をコンピュータ16及びモデム17の代わりに有していてもよく、その場合は、プロバイダ21の代わりに携帯電話機会社や当該機器のサービス提供会社が公衆回線網18と専用回線22との間に介在する。

【0012】コンピュータ11のデータベース13には、広告主である企業の名称やその企業が取り扱っている商品の名称等を表した標識図案であるロゴタイプや、これらの企業及び商品に関する詳細な情報等の広告が記憶されている。また、その広告を表すために用いられる種々のゲーム用のプログラムや、これらのゲームを実行する際の制限時間等の条件や、消費者に関する情報や、ゲームの画面に表されている広告が見られた回数やゲームの実行者等のゲームの実行に関する情報等も、データベース13に記憶されている。

【0013】データベース13に記憶されているゲームはカードや駒やドラム等の様にゲームの実行者によって選択や反転や移動や回転等の操作を施される操作対象を含んでおり、図3～18に示されている様にこれらの操作対象に上述の広告が表されている状態のゲームの画面がコンピュータ16や携帯電話機やその他の機器に表示される。消費者に関する情報は、氏名、性別、生年月日等のみならず、その消費者が興味を持っている分野や商品名等をも含んでいる。この商品名としては例えば自動車やその中のスポーツ用自動車がある。

【0014】図1は、本実施形態によるインターネット広告方法の流れ図を示している。このインターネット広告方法では、まず、ゲーム自体をしたりゲームをするこ

とによって金品(金銭や品物やダウンロード可能なソフトウェア等のうちの少なくとも一つ)を得たりしたいと考えている消費者が、コンピュータ16上でプログラムを起動させて、このプログラムの画面をコンピュータ16に表示する。このプログラムは、ブラウザであってもよいし、コンピュータ11のデータベース13からダウンロードしたりCD-ROM等から入力したりしたゲーム用のプログラムであってもよい。携帯電話機やその他の機器を用いる場合は、プログラムを起動する代わりに、インターネット15へ接続するための鍵の押下等を行う。

【0015】そして、起動させたプログラムの画面や携帯電話機やその他の機器にURL等を入力し、モデム17、公衆回線網18、プロバイダ21や携帯電話機会社や当該機器のサービス提供会社、専用回線22、インターネット15、専用回線14及びルータ12等を介して、コンピュータ16や携帯電話機やその他の機器をサイトのコンピュータ11に接続する。その後、プログラムの画面や携帯電話機やその他の機器にゲームの実行者つまり消費者の氏名等を入力すると、コンピュータ11は、その実行者がデータベース13に既に登録されているか否かを照合し、登録されていなければその実行者に関する上述の情報を入力させてデータベース13に登録する。

【0016】ゲームの実行者は、ゲームをするために所定の参加点数を預ける必要があり、ゲームに勝てば参加点数及び所定の点数を付与され、ゲームに負ければ参加点数を失う。つまり、ゲームの勝負に応じて実行者の持ち点数が増減する。この点数は広告主から提供される金品と所定の割合で交換可能である。しかし、新たにデータベース13に登録される実行者は点数を持っていないので、上述の様に実行者が自分に関する情報を入力して登録されることによって、ゲームの実行に先立ってその実行者に基本点数が付与される。

【0017】以上の準備が整うと、コンピュータ11がコンピュータ16や携帯電話機やその他の機器にゲームの選択画面を表示する。この選択画面にはゲームの種類の他に広告やその他の情報も表示される。実行者が選択画面の中から実行したいゲームを選択することによって、コンピュータ11がコンピュータ16や携帯電話機やその他の機器にゲームの実行画面を表示する。図3～18に示されている様にこれらゲームの実行画面中の操作対象には広告が表されているが、これらの広告や上述の選択画面中の広告は、固定的に表されているのではなく、選択画面や実行画面の表示に際して動的に表される。

【0018】即ち、データベース13に記憶されているゲームの実行者に関する情報には、性別や生年月日等が含まれているので、その性別や年齢の実行者に関する商品を取り扱っている企業やそれらの商品に関する広告

を選択して表す。また、データベース 1 3 にはゲームの実行者が興味を持っている商品の名称やこの商品及びこの商品を取り扱っている企業に関する詳細な情報も記憶されているので、これらの詳細な情報に関する広告を抽出して表すことができる。

【 0 0 1 9 】 ゲームの勝負に応じて実行者の持ち点数が増減し、この点数は広告主から提供される金品と所定の割合で交換可能であるので、ゲームの実行者はゲームに勝とうとしてゲームの選択及び実行を真剣に行う。このため、実行者はゲームの選択画面及び実行画面、特に実行画面中の操作対象、に意識を集中させ、これらに表されている広告から実行者が必然的に強い印象を受ける。ゲームを終わった時点でその実行者の持ち点数を計算して、この点数をデータベース 1 3 に記憶させる。

【 0 0 2 0 】 ゲームの実行に際しては、コンピュータ 1 6 や携帯電話機やその他の機器をサイトのコンピュータ 1 1 に接続した時点やゲームを終了した時点の日付や曜日や時刻、ゲームが実行された回数やそのゲームの選択画面及び実行画面に表されている広告が見られた回数、ゲームの実行者等に関する情報を、コンピュータ 1 1 がデータベース 1 3 に蓄積する。従って、広告をインターネット上に掲載している会社は、消費者が有しているコンピュータ 1 6 及びモデム 1 7 と同様な環境を介して、これらの情報を広告主としての企業や広告代理店等へ提供することができる。

【 0 0 2 1 】 ゲームの結果によっては実行者の持ち点数がなくなることがあるが、その場合でも、選択画面中の広告を選択したり、選択画面中のアンケートに答えた
り、実行者がコンピュータ 1 1 からの広告を受信する様に登録時に設定したり、その実行者以外の人を紹介したり、実行者のウェブページに広告掲載会社から指定された広告を掲載することを承諾したりすることによって、所定の点数を取得することができる。

【 0 0 2 2 】 コンピュータ 1 6 上で起動させたプログラムがブラウザであれば、実行者の照合及び登録や持ち点数の計算がコンピュータ 1 1 で行われる他に、ゲーム用のプログラムもコンピュータ 1 1 上で稼働する。これに
対して、コンピュータ 1 6 上で起動させたプログラムがゲーム用のプログラムであれば、実行者の照合及び登録や持ち点数の計算はコンピュータ 1 1 で行われるが、ゲーム用のプログラムはコンピュータ 1 6 上で稼働する。従って、後者の場合は、ブラウザの制約を受けないゲーム用のプログラムを制作することができる。しかし、何れの場合も、ゲームの実行中は、コンピュータ 1 6 がコンピュータ 1 1 と接続されている。

【 0 0 2 3 】 図 3 はパズルゲームの画面を示しており、この画面は領域 2 3 ～ 2 6 で構成されている。領域 2 3 には駒 2 7 の完成状態の配列が表示されており、領域 2 4 には駒 2 7 の最初の配列が表示されている。領域 2 5 の「スタート」を選択すると「経過時間」が刻時を開始

するので、実行者は領域 2 3 の配列を参考にしながら「制限時間」内に領域 2 4 中で駒 2 7 を移動させる。

「スタート」や移動させる駒 2 7 は例えばマウスボタンのクリックによって選択する。領域 2 3 、 2 4 の表示から明らかな様に、駒 2 7 には広告が表されている。

【 0 0 2 4 】 領域 2 5 「配当点数」のうちの「 1 5 0 」はこのゲームをするための参加点数を示しており、

「 3 」は掛け率を示している。掛け率が 1 であれば、ゲームに勝ったときに参加点数以外に獲得する点数及び負けたときに失う点数は共に「 1 5 0 」であるが、掛け率が例えば「 3 」であれば、これらの点数は共に 4 5 0 になる。掛け率が高いと、「制限時間」が短くなって、ゲームが難しくなる。「持ち点数」はゲーム開始時の実行者の持ち点数であり、「獲得点数」はゲーム終了時に獲得した点数または失った点数である。

【 0 0 2 5 】 領域 2 6 には、領域 2 3 、 2 4 の駒 2 7 に表されている広告と同じ種類の広告 2 8 と、これらの広告 2 8 のうちの一つに関連する企業の簡単な説明や広告したい簡単な内容等とが表されている。但し、これらの説明や内容等は、各々の広告 2 8 に対応する様に、例えば 1 0 秒毎に周期的に変更されている。ゲームの実行者が、領域 2 4 でゲームを実行中に休憩し、領域 2 6 の何れかの広告 2 8 を選択すると、この選択をするだけで、所定の点数が領域 2 5 の「獲得点数」に付加される。

【 0 0 2 6 】 領域 2 6 の何れかの広告 2 8 を選択すると、図 4 に示す様に、領域 2 6 中の選択された広告 2 8 以外の広告 2 8 が選択された広告 2 8 に変わると共に領域 2 3 ～ 2 5 が消えて領域 2 6 が拡大する。拡大した領域 2 6 には、選択された企業の詳細な説明や広告したい詳細な内容等が表示されると共にその企業に関連する簡単な穴埋め問題等も表示される。この穴埋め問題では、穴を埋めるための文字 3 1 を例えばマウスボタンのクリックによって選択する。

【 0 0 2 7 】 図 5 に示す様に、拡大した領域 2 6 に穴埋め問題の代わりに選択問題が表示されてもよい。この選択問題では、最初は同じ三つの広告 3 2 が横に並べられており、左右の何れかの広告 3 2 を選択すると、選択された広告 3 2 の表裏が反転する。表裏が反転した広告 3 2 の裏面の広告 3 2 が中央の広告 3 2 と同じであれば、正解になる。図 5 中には三つの広告 3 2 が二段に表示されているが、上段及び下段は夫々選択前及び選択後の三つの広告 3 2 を示しており、実際の画面中では一段の三つの広告 3 2 しか表示されない。

【 0 0 2 8 】 拡大した領域 2 6 に表示されている問題を解いて「確認」を選択すると、図 3 の画面に戻る。この問題の解答が正解であれば、その分の点数が領域 2 5 の「獲得点数」に付加される。領域 2 6 が拡大している間は、領域 2 5 の「経過時間」は停止している。領域 2 3 、 2 4 、 2 6 には複数の企業の広告が表示されているが、单一の企業における複数の商品についての広告が表

示されてもよく、单一または複数の企業のシリーズ広告が表示されてもよい。これらのこととは、図6以降に示す他のゲームでも同様である。また、領域26は、図6以降には図示されていないが、図6以降に示す他のゲームにも実際には表示されている。

【0029】図6は、ジグソーパズルゲームの画面を示している。領域23にはピース33の虫食い状態の配列が表示されており、領域24には領域23に埋め込むべきピース33が表示されている。実行者は、「スタート」を選択した後、「制限時間」内に、領域24中のピース33を選択し領域23中の目的の場所まで移動させて放す。

【0030】これらの操作のためには、例えば、マウスボタンを押すことによってピース33を選択し、その状態でマウスポインタを移動させることによってピース33を移動させ、その後にマウスボタンを放すことによってピース33を放す。マウスボタンを放すと実行者の操作の正否が自動的に判断され、正しければピース33がその場所に埋め込まれ、間違っていればピース33が領域24中の元の場所に戻される。領域25中の「配当点数」の掛け率が高いと、「制限時間」が短くなつて、ゲームが難しくなる。

【0031】図7は、スロットマシングームの画面を示している。領域24中の各々ドラム35の周面には複数ずつの広告が表されており、画面中の「スタート」を選択すると、各々のドラム35が回転を開始して規定の時間、例えば数～10秒、経過後に自動的に回転を停止する。回転の開始から規定の時間内に「1」「2」「3」の何れかを選択すると、選択した列のドラム35が回転を停止する。

【0032】「1」「2」「3」等は例えばマウスボタンのクリックによって選択する。ドラム35の回転が停止した時に領域24中で縦、横または斜めに同じ広告が並ぶと、並んだ広告によって、領域34中で指定されている点数を獲得する。領域25中の「配当点数」の掛け率が高いと、当たり率が低くなつて、ゲームが難しくなる。

【0033】図8は、ブロック崩しゲームの画面を示している。領域25中の「スタート」を選択すると、領域24中のボール36が移動を開始する。領域24中に並べられているブロック37の一つにボール36が当たると、そのブロック37が消滅すると共にボール36が跳ね返る。跳ね返ってきたボール36をプレート38で再び跳ね返し、跳ね返したボール36を領域24中の残っているブロック37の一つに当てるこつによってこのブロック37をも消滅させる。

【0034】プレート38を領域24中で横方向へ移動させることによってボール36を後ろに逸らせることなく、総てのブロック37を消滅させれば、実行者の勝ちとなる。プレート38を移動させるためには、例えば、

マウスボタンを押した状態でマウスポインタを移動させる。領域25中の「配当点数」の掛け率が高いと、ボール36の移動速度が速くなつて、ゲームが難しくなる。

【0035】図9は、カードゲームの画面を示している。領域24a、24bはカード41の夫々一方及び他方の面を示しており、一方の面には総てのカード41で同一の広告が表されているが、他方の面には一枚のカード41にのみ異なる広告が表されている。図9中には領域24a、24bが互いに異なる場所に示されているが、実際の画面中では領域24a、24bが互いに同じ場所に表示され、従つて実際の画面中には領域24a、24bの何れか一方しか表示されない。初期画面には領域24aつまりカード41の一方の面のみが表示される。

【0036】領域25中の「スタート」を選択してから、「制限時間」内に領域24a中の一枚のカード41を選択すると、領域24aが領域24bに変わる。つまり、総てのカード41が反転し、且つ選択したカード41の色が変わる。カード41は例えばマウスボタンのクリックによって選択する。選択したカード41に表されている広告が残りのカード41に表されている広告と異なつていれば、つまり、他方の面に表されている広告が異なつている一枚のカード41を実行者が選択していれば、実行者の勝ちとなる。領域25中の「配当点数」の掛け率が高いと、「制限時間」が短くなつて、ゲームが難しくなる。

【0037】図10は、インスタント宝くじゲームの画面を示している。領域24a、24b中に示されている各々の欄42には表側と中側との二層の広告が表されているが、領域24aでは表側の広告しか見えていない。図10中には領域24a、24bが互いに異なる場所に示されているが、実際の画面中では領域24a、24bが互いに同じ場所に表示されていて領域24aから領域24bへ欄42に表されている広告が順次に変わつていく。初期画面には領域24aつまり表側の広告が見えている欄42のみが表示される。

【0038】領域25中の「スタート」を選択してから、「制限時間」内に領域24a中の四つの欄42を順次に選択する。選択された欄42では、色が変わると共に表側の広告が消えて中側の広告が現れる。領域24bは四つの欄42の選択が完了した状態を示している。欄42は例えばマウスボタンのクリックによって選択する。選択した四つの欄42のうちで三つの欄42に表されている広告が同一であれば、つまり、中側の広告が同一である三つの欄42を実行者が選択していれば、実行者の勝ちとなって、領域34の「並び」に対応する「点数」を獲得する。領域25中の「配当点数」の掛け率が高いと、「制限時間」が短くなつて、ゲームが難しくなる。

【0039】図11は、宝くじゲームの画面を示してい

る。領域 24 中に示されている各々の欄 43 には表側と中側との二層の広告が表されているが、領域 24 では表側の広告しか見えていない。領域 25 中の「スタート」を選択してから、「制限時間」内に領域 24 中の総ての欄 43 を選択する。領域 24 中の欄 43 は例えまウスボタンのクリックによって選択する。選択された領域 24 中の欄 43 では、表側の広告が消えて中側の広告が現れる。

【0040】領域 24 中の総ての欄 43 の選択が完了すると、領域 23 が所定時間だけ回転して停止する。回転してから停止した領域 23 中の欄 43 には、回転前とは異なる広告が表されている。選択完了後に並んでいる領域 24 中の欄 43 に表されている広告が、回転してから停止した領域 23 中の欄 43 と同じ並びであれば、実行者の勝ちとなる。選択完了後に並んでいる領域 24 中の欄 43 の下三桁が領域 34 中の「下三桁」と同じ広告になっている場合も、領域 34 中の「点数」を獲得する。領域 25 中の「配当点数」の掛け率が高いと、「制限時間」が短くなって、ゲームが難しくなる。

【0041】図 12 は、変形されたコラムスゲームの画面を示している。初期画面では領域 24 中の下方側に六行の駒 44 が並べられている。領域 25 中の「スタート」を選択すると、領域 24 中で新しい一つの駒 44 が上方から落下してくる。落下しつつある新しい一つの駒 44 を領域 24 中で横方向へ移動させることによって、同一の広告が表されている三つの駒 44 を縦または横に並べれば、これら三つの駒 44 が領域 24 から消滅する。

【0042】「制限時間」内に総ての駒 44 を消滅させれば、実行者の勝ちとなる。駒 44 を横方向へ移動させるためには、例えまウスボタンを押した状態でマウスポインタを移動させたり、カーソルキーを押したりする。領域 25 中の「配当点数」の掛け率が高いと、駒 44 の落下速度が速くなって、ゲームが難しくなる。

【0043】図 13 も、変形されたコラムスゲームの画面を示している。領域 23 には完成させるべき複数、例えま四つ、の広告 45 が表示されている。領域 25 中の「スタート」を選択すると、ピース 46 が領域 24 中で上方から落下してくる。領域 23 の広告 45 を参考にしながら、領域 24 中で上方から落下しつつあるピース 46 を横方向へ移動させて、何れかの広告 45 を完成させる。

【0044】「制限時間」内に複数、例えま四つ、の広告 45 のうち少なくとも三つを完成させれば、実行者の勝ちとなる。ピース 46 を横方向へ移動させるためには、例えまウスボタンを押した状態でマウスポインタを移動させたり、カーソルキーを押したりする。領域 25 中の「配当点数」の掛け率が高いと、ピース 46 の落下速度が速くなって、ゲームが難しくなる。

【0045】図 14 は、挟み将棋ゲームの画面を示して 50

いる。領域 24 が将棋盤になっており、初期画面では領域 24 の上下の辺に自分の駒 47 と相手の駒 47 とが並べられている。領域 25 中の「スタート」を選択すると、対戦が開始して、自分と相手とが交互に駒 47 を縦方向または横方向へ移動させる。自分の駒 47 で相手の駒 47 を挟めば、相手の駒 47 が領域 24 から消滅する。

【0046】相手の駒 47 を残り一つにすれば、自分の勝ちとなる。駒 47 を縦方向または横方向へ移動させるためには、例えまウスボタンを押した状態でマウスポインタを移動させる。自分がゲームに勝てる自信があれば、領域 25 中の「配当点数」の掛け率を高くすればよい。対戦相手はコンピュータにすることもインターネット 15 を介して参加した他の実行者にすることもでき、対戦相手が他の実行者の場合は、勝者に付与される点数は敗者から徴収される。

【0047】図 15 は、リバーシゲームの画面を示している。領域 24 がゲーム盤になっており、初期画面では領域 24 には何も並べられていない。領域 25 中の「スタート」を選択すると、自分の駒 48 と相手の駒 48 とがゲーム盤上に自動的に交互に現れるので、自分と相手とがゲーム盤上の夫々の所望位置まで駒 48 を移動させる。自分の駒 48 で相手の駒 48 を挟めば、その相手の駒 48 に表されている広告が自分の駒 48 に表されている広告に変化して、その相手の駒 48 が自分の駒 48 になる。

【0048】自分も相手も駒 48 を置ける場所がなくなると対戦が終了し、その時点で自分の駒 48 の方が多ければ、自分の勝ちとなる。駒 48 をゲーム盤上の所望の位置まで移動させるためには、例えまウスボタンを押した状態でマウスポインタを移動させる。自分がゲームに勝てる自信があれば、領域 25 中の「配当点数」の掛け率を高くすればよい。対戦相手はコンピュータにすることもインターネット 15 を介して参加した他の実行者にすることもでき、対戦相手が他の実行者の場合は、勝者に付与される点数は敗者から徴収される。

【0049】図 16 は、五目並べゲームの画面を示している。領域 24 が碁盤になっており、初期画面では領域 24 には何も並べられていない。領域 25 中の「スタート」を選択すると、自分の碁石 51 と相手の碁石 51 とが碁盤上に自動的に交互に現れるので、自分と相手とが碁盤上の夫々の所望位置まで碁石 51 を移動させる。

【0050】自分の五個の碁石 51 が相手の五個の碁石 51 よりも早く縦、横または斜めに並べば、自分の勝ちとなる。自分がゲームに勝てる自信があれば、領域 25 中の「配当点数」の掛け率を高くすればよい。対戦相手はコンピュータにすることもインターネット 15 を介して参加した他の実行者にすることもでき、対戦相手が他の実行者の場合は、勝者に付与される点数は敗者から徴収される。

【0051】図17は、多数のカードの中から裏面の図や文字が同じである二枚ずつのカードを当てるゲームの画面を示している。領域24には多数のカード52が並べられている。初期画面ではこれらのカード52の表面が表示されており、表面に同じ広告が表されているカード52が各行に並べられている。しかし、裏面に同じ広告が表されているカード52は二枚ずつしかなく、しかも、これら二枚ずつのカード52は不規則に置かれている。領域25中の「スタート」を選択すると、総てのカード52の表裏が短時間だけ反転されて裏面が表示された後に再び表裏が反転されて初期画面の様に表面のみの表示に戻る。

【0052】その後、裏面に同じ広告が表されていると実行者が記憶している二枚のカード52を選択すると、これらのカード52の表裏が反転される。選択された二枚のカード52の裏面に同じ広告が実際に表されていれば、これら二枚のカード52の裏面が表示されたままであるので、実行者は別の二枚のカード52を選択する。選択された二枚のカード52の裏面に表されている広告が互いに異なっていれば、これら二枚のカード52の表裏が反転されて再び表面が表示されるので、実行者は二枚のカード52を選択し直す。

【0053】裏面に同じ広告が表されている総ての対のカード52を「制限時間」内に選択すると、実行者の勝ちとなる。領域25中の「ヒント」を選択すると、表面が表示されている総てのカード52の表裏が短時間だけ反転されて裏面が表示された後に再び表裏が反転されて表面の表示に戻る。但し、「ヒント」を一回選択する毎に、勝った場合でも獲得できる点数が所定点数ずつ減り、「制限時間」も短くなる。また、「ヒント」を選択できる回数には制限がある。カード52は例えばマウスボタンのクリックによって選択する。領域25中の「配当点数」の掛け率が高いと、「制限時間」が短くなつて、ゲームが難しくなる。

【0054】図18は、梯子ゲームの画面を示している。領域24には多数の梯子とこれらの梯子の最下段に位置する多数のカード53とが並べられている。初期画面ではこれらのカード53の表面が表示されており、これらの表面には同じ広告が表されている。しかし、裏面に同じ広告が表されているカード53は例えば三枚しかない。領域25中の「スタート」を選択してから何れかの梯子を選択すると、選択された梯子に沿う経路の色が変わり、経路の色が梯子の最下段まで変わると、その最下段に位置しているカード53の表裏が反転して裏面が表示される。

【0055】「制限時間」内に三つの梯子を選択して三枚のカード53の裏面を表示して、これらの裏面に表されている総ての広告が同じであれば、実行者の勝ちとなる。領域25中の「ヒント」を選択すると、表面が表示されている総てのカード53の表裏が短時間だけ反転さ

れて裏面が表示された後に再び表裏が反転されて表面の表示に戻る。但し、「ヒント」を一回選択する毎に、勝った場合でも獲得できる点数が所定点数ずつ減り、「制限時間」も短くなる。また、「ヒント」を選択できる回数には制限がある。梯子は例えばマウスボタンのクリックによって選択する。領域25中の「配当点数」の掛け率が高いと、「制限時間」が短くなつて、ゲームが難しくなる。

【0056】図3～18に種々のゲームの画面を示した10が、これらゲーム以外のゲームの画面がコンピュータ16や携帯電話機やその他の機器に表示されてもよい。また、以上の実施形態はインターネット広告方法及びインターネット広告システムに本願の発明を適用したものであるが、本願の発明はインターネット以外のネットワークにおけるネットワーク広告方法及びネットワーク広告システムにも適用することができる。

【0057】

【発明の効果】請求項1に係るネットワーク広告方法及び請求項4に係るネットワーク広告システムでは、ゲームの選択画面及び実行画面、特に実行画面中の操作対象、に表されている広告からゲームの実行者が必然的に強い印象を受けるので、広告効果が高い。

【0058】請求項2に係るネットワーク広告方法及び請求項5に係るネットワーク広告システムでは、ゲームの選択画面及び実行画面、特に実行画面中の操作対象、に表されている広告からゲームの実行者が更に強い印象を受けるので、広告効果が更に高い。

【0059】請求項3に係るネットワーク広告方法及び請求項6に係るネットワーク広告システムでは、ゲームの選択画面及び実行画面に表されている広告が見られた回数やゲームの実行者等に関する情報を広告主に提供することができる。このため、広告主はこの情報に基づいて広告効果を判断することができ、広告効果に対する広告主の信頼感、満足感及び期待感が高い。

【図面の簡単な説明】

【図1】本願の発明によるネットワーク広告方法の一実施形態の流れ図である。

【図2】本願の発明によるネットワーク広告システムの一実施形態のブロック図である。

【図3】一実施形態におけるパズルゲームの全体の画面の平面図である。

【図4】図3の画面の一部が所定の画面に拡大された状態の平面図である。

【図5】図3の画面の一部が別の所定の画面に拡大された状態の平面図である。

【図6】一実施形態におけるジグソーパズルゲームの要部画面の平面図である。

【図7】一実施形態におけるスロットマシンゲームの要部画面の平面図である。

【図8】一実施形態におけるブロック崩しゲームの要部

画面の平面図である。

【図 9】一実施形態におけるカードゲームの要部画面の平面図である。

【図 10】一実施形態におけるインスタント宝くじゲームの要部画面の平面図である。

【図 11】一実施形態における宝くじゲームの要部画面の平面図である。

【図 12】一実施形態における変形されたコラムスゲームの要部画面の平面図である。

【図 13】一実施形態における変形されたコラムスゲームの要部画面の平面図である。

【図 14】一実施形態における挟み将棋ゲームの要部画面の平面図である。

【図 15】一実施形態におけるリバーシゲームの要部画面の平面図である。

【図 16】一実施形態における五目並べゲームの要部画面の平面図である。

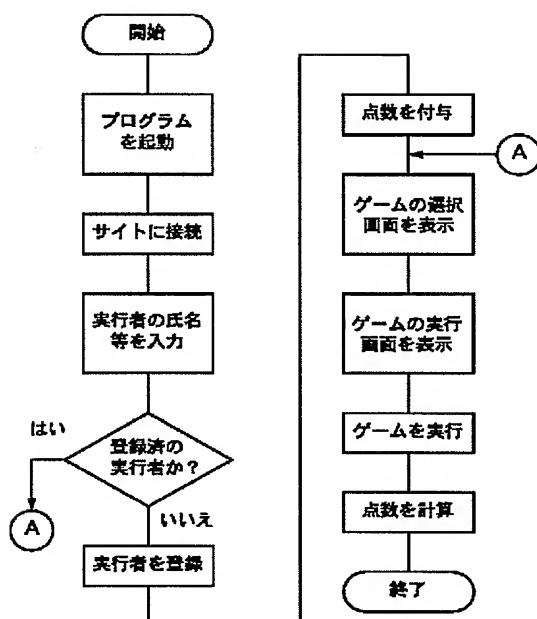
【図 17】一実施形態における多数のカードの中から裏面の図や文字が同じであるカードを当てるゲームの要部画面の平面図である。

【図 18】一実施形態における梯子ゲームの要部画面の平面図である。

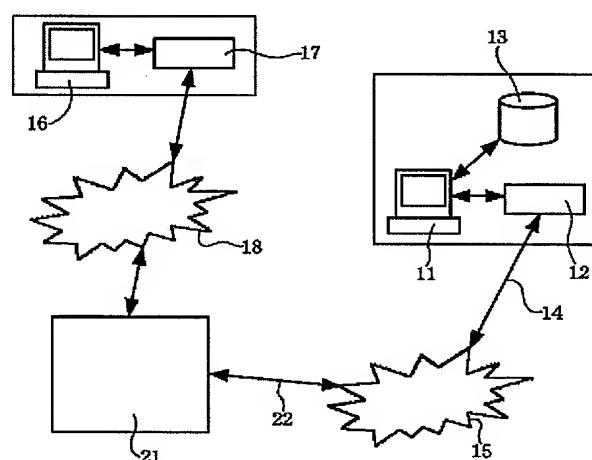
【符号の説明】

1 1…コンピュータ（制御装置）、1 3…データベース（記憶装置）、1 5…インターネット（ネットワーク）、1 6…コンピュータ（表示装置）

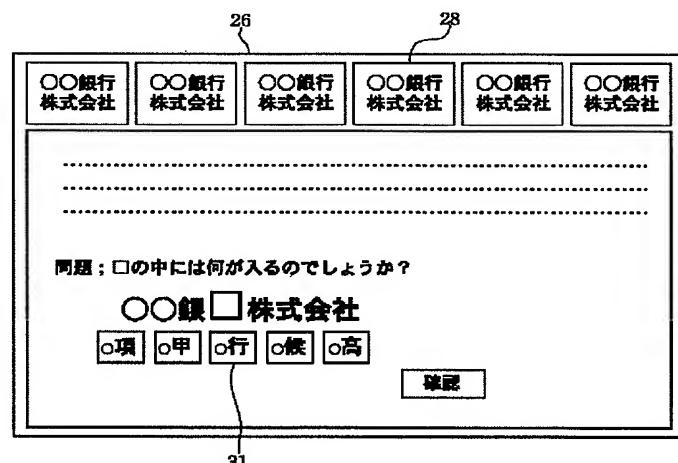
【図 1】



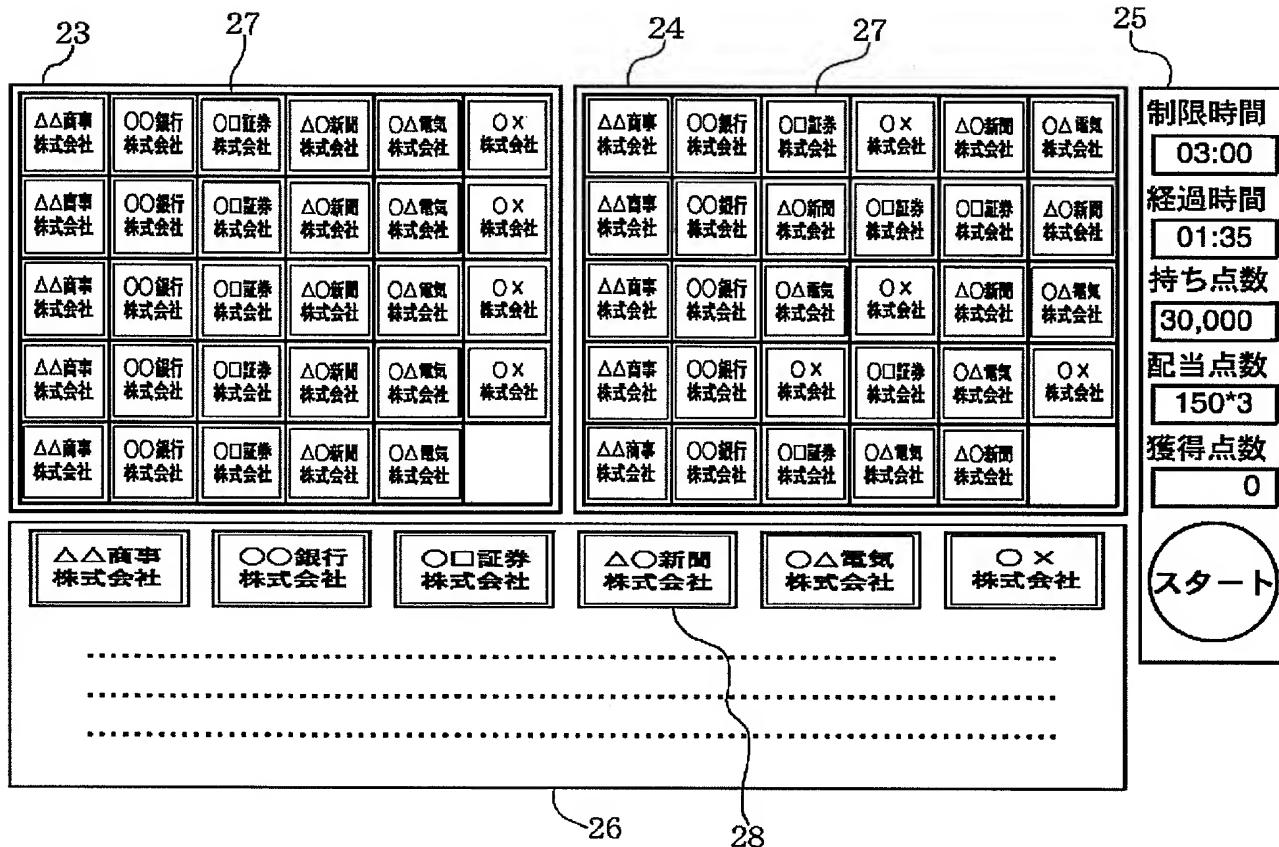
【図 2】



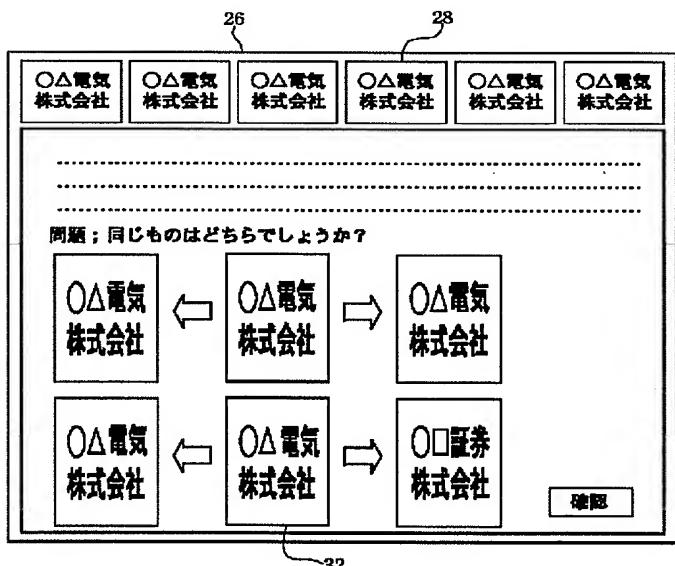
【図 4】



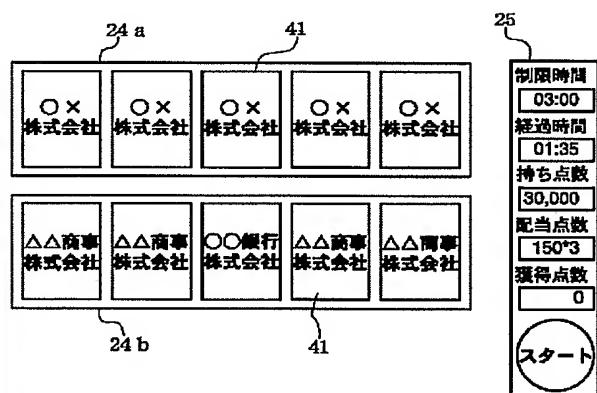
【図 3】



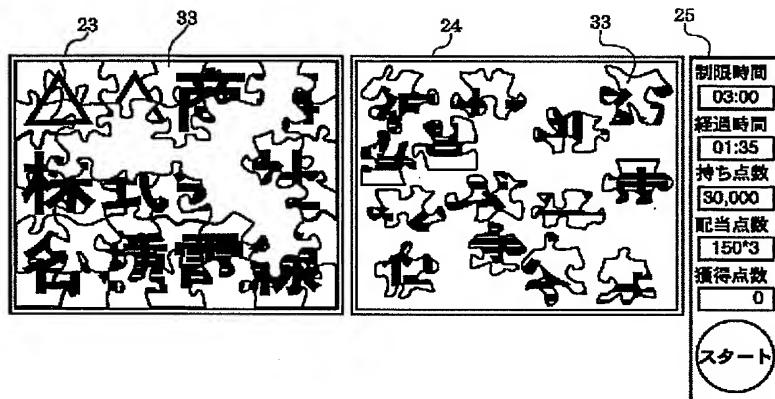
【図 5】



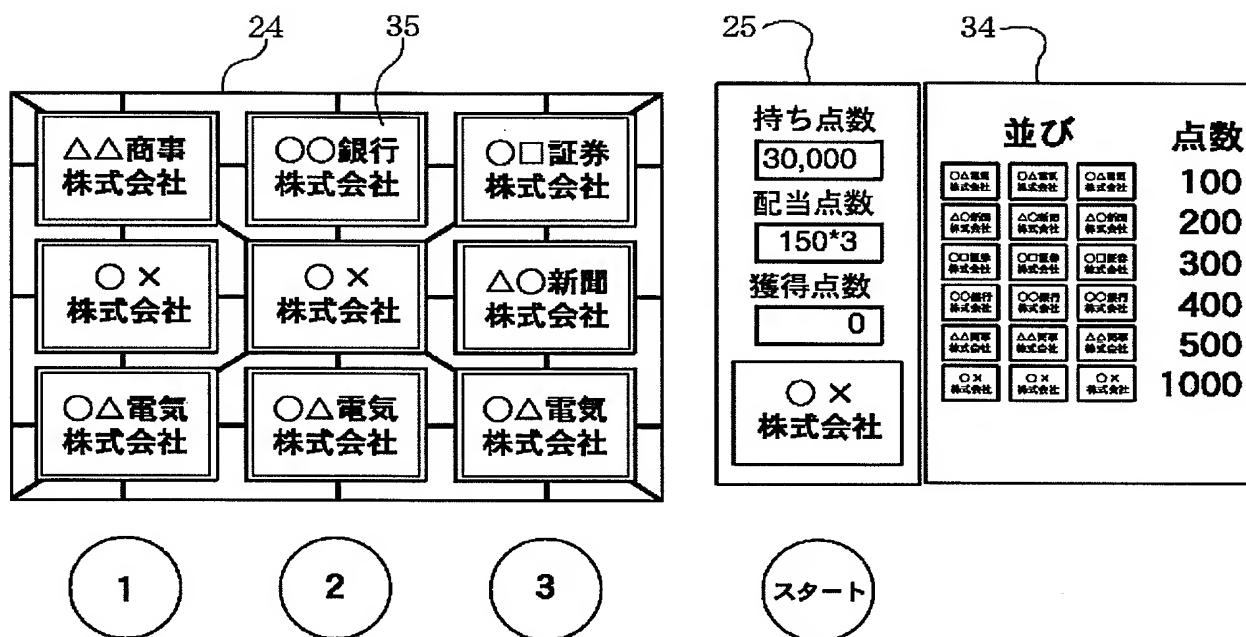
【図 9】



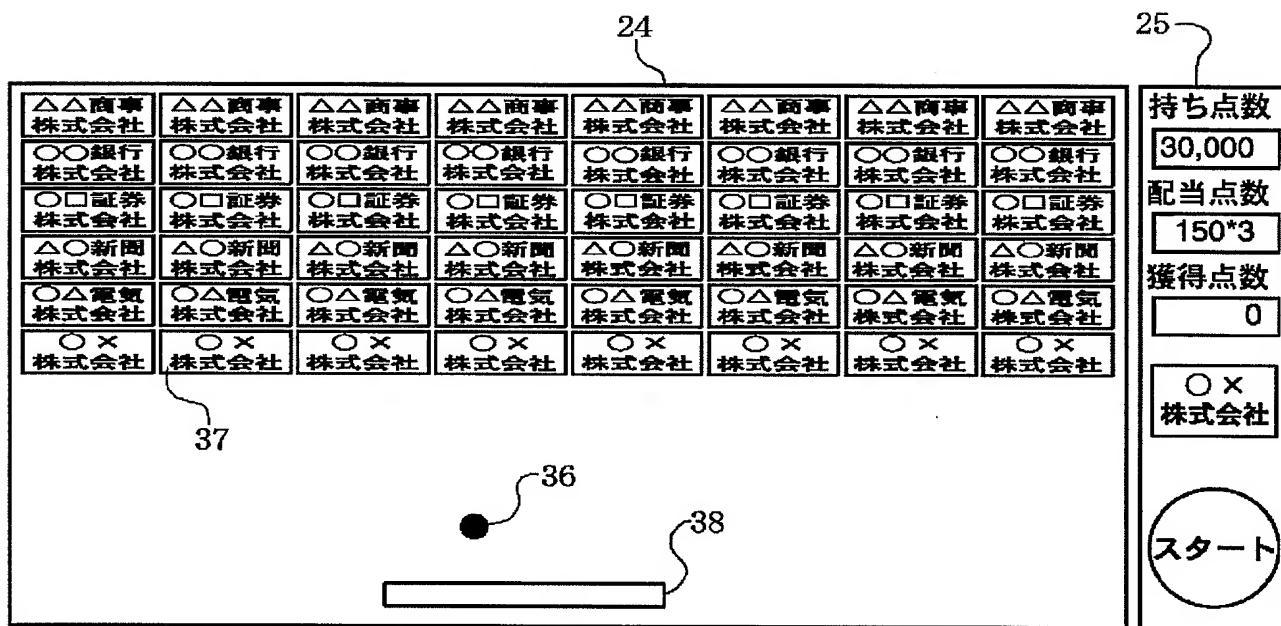
【図 6】



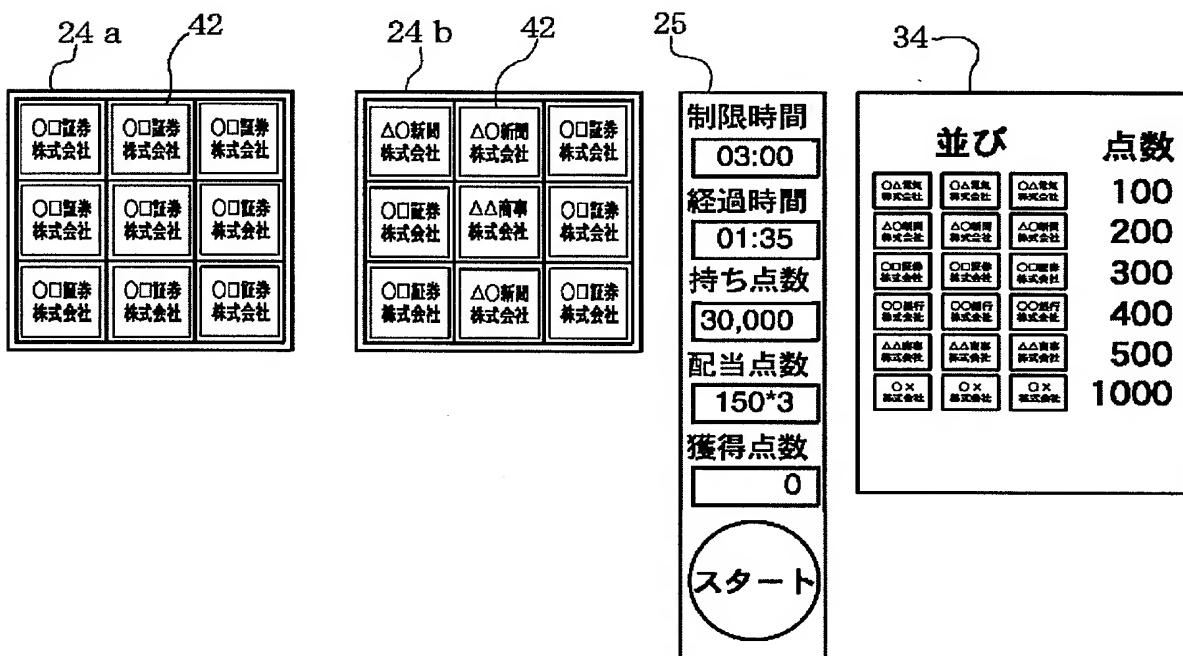
【図 7】



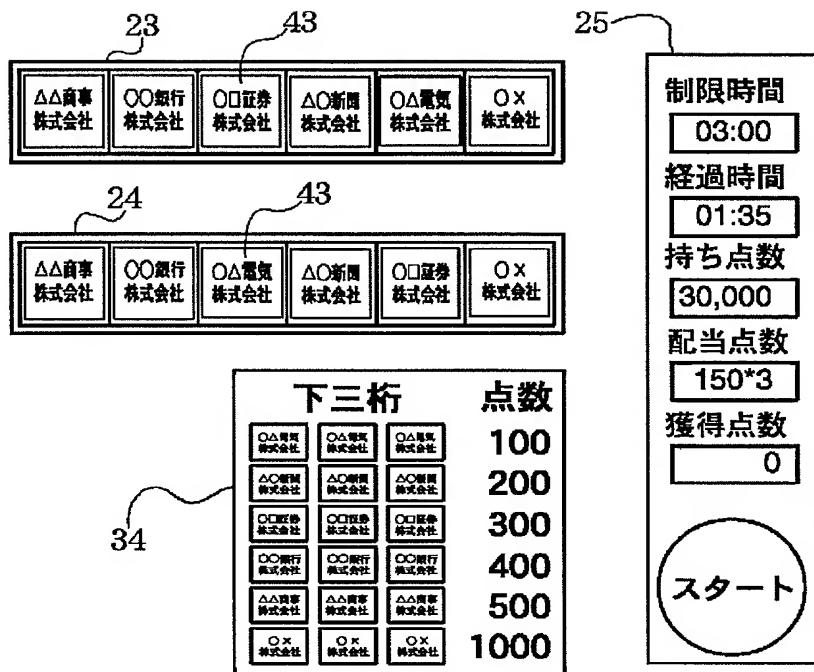
【図 8】



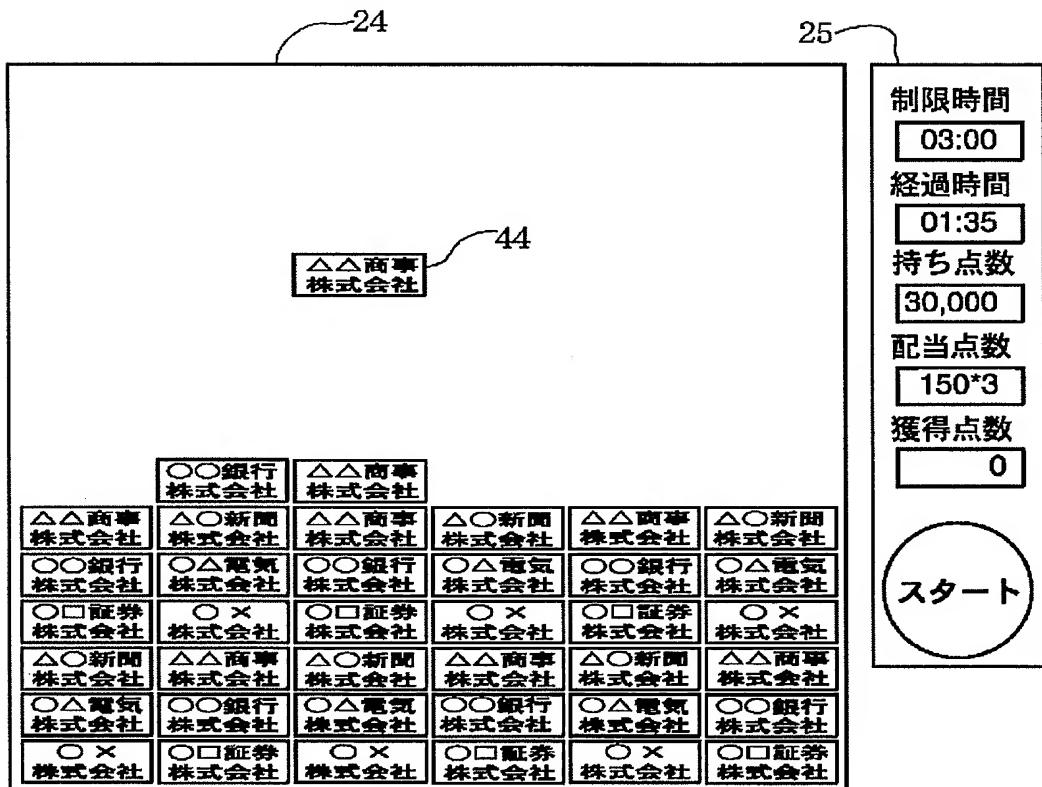
【図 10】



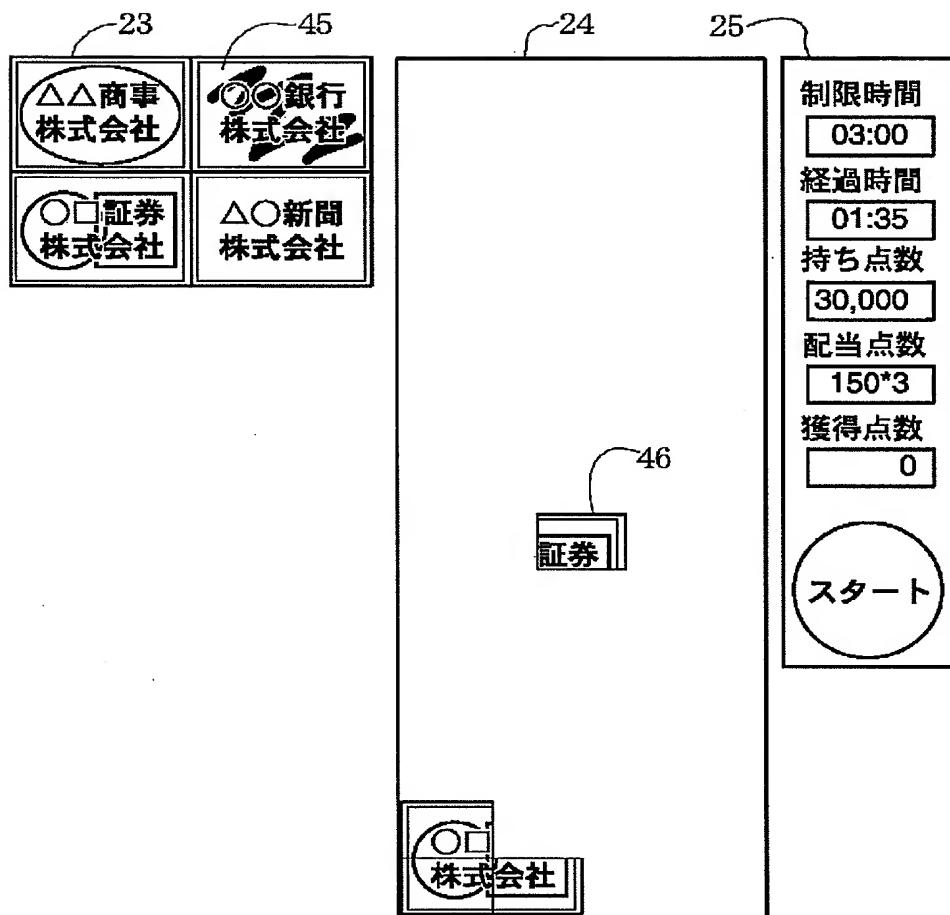
【図 1 1】



【図 1 2】



【図13】



【図 14】

Diagram illustrating a game board and a control panel.

The board (24) consists of a 10x10 grid of 100 cells. The first 8 columns are labeled with the number 24 above them, and the last 2 columns are labeled with the number 47 above them. The first row contains 8 cells labeled "○□証券 株式会社" and 2 empty cells. The last row contains 2 empty cells and 8 cells labeled "△○新聞 株式会社".

The control panel (25) contains the following information:

- 持ち点数: 30,000
- 配当点数: 150*3
- 獲得点数: 0
- Buttons: ○□証券 株式会社, △○新聞 株式会社
- Start button: スタート

【図 15】

24

48

25

○□証券 株式会社	△○新聞 株式会社		△○新聞 株式会社				
	○□証券 株式会社		△○新聞 株式会社	△○新聞 株式会社			
	△○新聞 株式会社	○□証券 株式会社	○□証券 株式会社	○□証券 株式会社			
	△○新聞 株式会社						

持ち点数
30,000

配当点数
150*3

獲得点数
0

○□証券
株式会社

△○新聞
株式会社

スタート

【図 17】

24

52

25

△△商事 株式会社								
○○銀行 株式会社								
○□証券 株式会社								
△○新聞 株式会社								
○△電気 株式会社								

制限時間
02:00

経過時間
00:15

持ち点数
30,000

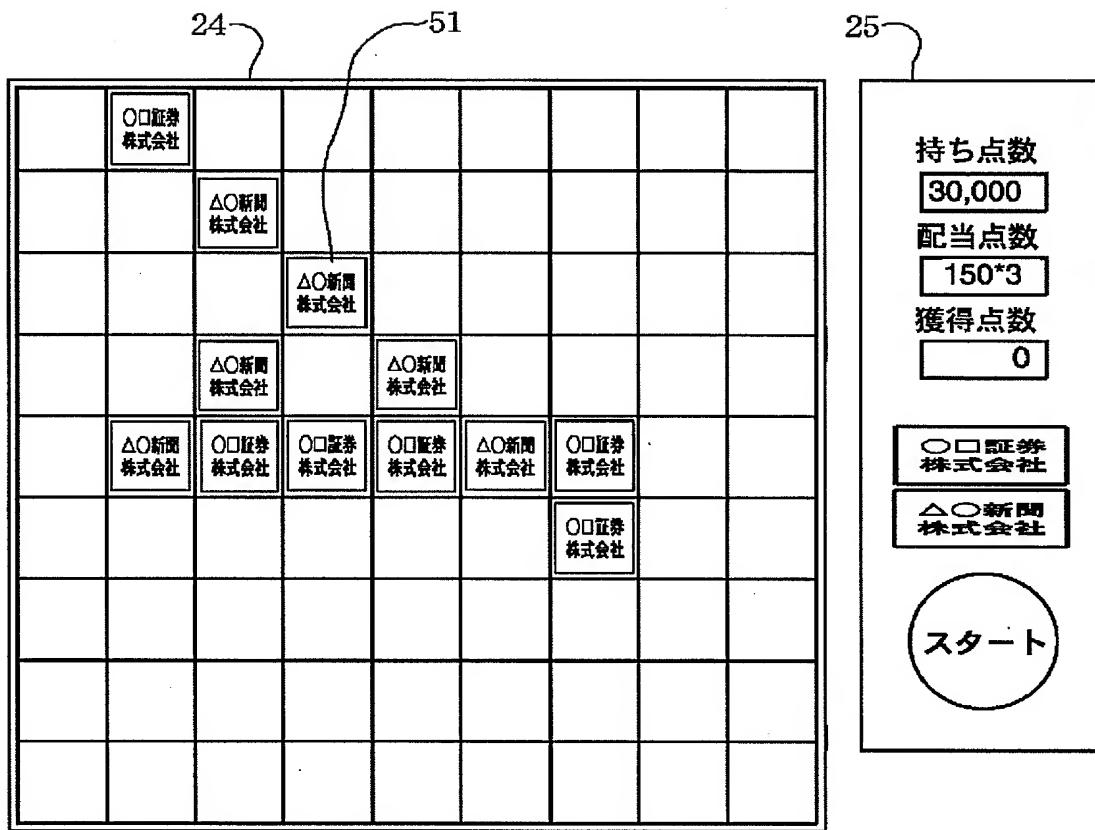
配当点数
150*3

獲得点数
0

ヒント

スタート

【図 16】



【図 18】

